



UNIONE EUROPEA



REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA



REPUBBLICA ITALIANA

P.O.R. SARDEGNA 2000 - 2006

MISURA 3.13

"RICERCA E SVILUPPO TECNOLOGICO NELLE IMPRESE E NEL TERRITORIO"

**SARDEGNA  
DISTRICT**

**LAB** Contenuti  
Digitali

Progetto Cluster

# **Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media**

REGOLAMENTO

Soggetto Attuatore



**SARDEGNA  
RICERCHE**

## **INDICE**

<b>1. Il Distretto Tecnologico ICT (SARDEGNA DISTRICT) .....</b>	<b>3</b>
<b>2. I Laboratori Tecnologici .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Ambiti scientifici e tematiche tecnologiche dei Laboratori .....</b>	<b>3</b>
<b>4. I Progetti Cluster .....</b>	<b>4</b>
4.1 COSA SONO .....	4
4.2 COME SI ARTICOLANO .....	4
<b>5. Il Progetto Cluster “Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media” .....</b>	<b>4</b>
5.1 CONTESTO ED OBIETTIVI .....	5
5.2 INFRASTRUTTURE .....	5
5.3 PROGRAMMA .....	6
5.4 COSTI E RISULTATI DEL PROGETTO .....	6
5.5 MODALITÀ DI ADESIONE .....	6
5.6 INFORMAZIONI E ASSISTENZA .....	6

## **1. Il Distretto Tecnologico ICT (SARDEGNA DISTRICT)**

Il progetto per il Distretto Tecnologico Sardegna ICT rappresenta un importante passo nella realizzazione della strategia regionale per la ricerca: prende forma il principale obiettivo del Piano regionale per la ricerca e lo sviluppo tecnologico delle imprese e del territorio, che identifica infatti, quale percorso di sviluppo nel campo delle ICT, la creazione di Cluster Innovativi Territoriali tra i vari attori del mondo della ricerca e dell'impresa.

L'idea forza del progetto è la sua visione di medio/lungo periodo, che punta a prevedere quali saranno gli sviluppi strategici della convergenza tra le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e quelle digitali e multimediali ed a identificare, nel quadro vastissimo delle tecnologie e campi di applicazione sottesi dagli acronimi ICT (Information and Communication Technologies) e DMT (Digital Media Technologies), filoni o approcci ad alto potenziale di crescita nell'ambito dei quali esista la possibilità di selezionare alcuni campi ben delimitati ove sia possibile aspirare all'eccellenza (con attività state-of-the-art di ricerca applicata, e conseguente potenziale ricaduta in termini di business opportunities).

## **2. I Laboratori Tecnologici**

L'attuazione del Distretto genera l'attivazione di "laboratori tecnologici", intesi come luoghi aperti di collaborazione tecnologica tra imprese e sistema della ricerca e dell'innovazione.

I "laboratori tecnologici" consentono inoltre di arricchire la dotazione tecnologica e il know-how del distretto al servizio di tutti gli operatori coinvolti.

Da tali "laboratori" dovrà nascere il principale impulso per la realizzazione di attività di ricerca applicata e di valorizzazione dei risultati scientifici in ambito industriale: in tal senso, i laboratori operano quali operatori di start-up di nuove iniziative imprenditoriali ad elevato contenuto tecnologico e, in considerazione della loro rilevanza e della loro funzione abilitante, sarà possibile progettare, sviluppare e sperimentare una serie di contenuti e servizi a valore aggiunto nel campo dell'ICT.

I Laboratori tecnologici del Distretto sono i seguenti:

1. Laboratorio "Open Media Center"
2. Laboratorio "Produzione collaborativa programmi tv multi-piattaforma"
3. Laboratorio "Telemicroscopia industriale"
4. Laboratorio "GeoWeb and Mobile User Experience"
5. Laboratorio "Software open source"
6. Laboratorio "Produzione prototipi e nuovi format di contenuti digitali"
7. Laboratorio "ICT per la medicina"
8. Laboratorio "Acquisizione, visualizzazione e distribuzione di modelli 3D complessi"
9. Laboratorio "Intelligenza d'Ambiente".

## **3. Ambiti scientifici e tematiche tecnologiche dei Laboratori**

Gli ambiti scientifici e le attività e le tematiche tecnologiche che sono considerate prioritarie nell'ambito dei Laboratori previsti nel progetto per lo sviluppo del Distretto Tecnologico Sardegna ICT sono i seguenti:

- messa in rete, sperimentando anche modalità innovative, delle risorse per i settori economici cruciali come turismo, beni culturali e ambientali, prodotti tipici, trasporti
- sviluppo di sistemi di rappresentazione, gestione e ricerca della conoscenza basati sul contesto d'utilizzo, sulla semantica, sulla analisi del linguaggio naturale, sulle caratteristiche dell'utente, sulla posizione geografica con lo scopo di gettare le basi dei motori di ricerca del futuro
- sperimentazione e sviluppo di sistemi e di nuovi modelli di visualizzazione delle informazioni e di interazione uomo-macchina che facciano uso delle più avanzate innovazioni scientifiche e tecnologiche nei settori della realtà virtuale, della pattern recognition e della image analysis, della computer vision e della realtà aumentata
- sperimentazione e sviluppo di nuove modalità di produzione, indicizzazione, ricerca e fruizione di contenuti multimediali anche personalizzati, verso la definizione del modello di produzione e consumo della TV del futuro
- applicazioni innovative per la rete che diano valore aggiunto attraverso la creazione di community, la condivisione di risorse, l'emergere della geografia interattiva sul web e la composizione di servizi esistenti attraverso mashup; sviluppo di applicazioni di supporto alla mobilità degli utenti anche in scenari di fully networked car
- sviluppo di strumenti e applicazioni per la condivisione in rete di laboratori di misura, telecontrollo su area geografica e diagnostica in rete basata su apparecchiature elettroniche con alto throughput di dati/immagini in tempo reale (es. microscopi elettronici a scansione), sviluppo di nuove tecnologie per prodotti, processi e servizi innovativi in campo medico
- sviluppo di nuovi strumenti, processi e metodi di lavoro per la ricerca, per l'impresa e per la didattica che sfruttino i vantaggi delle reti di trasmissione dati, e-learning, knowledge management
- sviluppo di strumenti, processi e metodi basati su software aperto e libero, standard aperti e interoperabili
- tecnologie che garantiscono la sicurezza, la riservatezza dei sistemi informatici e il rispetto dei diritti e della vita privata dei cittadini, leggi che dovrebbero cambiare (o non cambiare) con l'avvento delle nuove tecnologie
- sviluppo e organizzazione di sistemi di computing pervasivi e di ambient intelligence, di robotica e controllistica remota, di real time, per migliorare l'accesso di tutti alla società dell'informazione e assistenza computerizzata degli utenti domestici con particolare attenzione agli anziani e alle persone portatrici di handicap

Il Comitato Tecnico di Gestione di Sardegna Ricerche, con delibera n. 07/61 del 24 aprile 2007, ha approvato il Regolamento di accesso ai Laboratori e di attuazione delle attività sperimentali, dei progetti di innovazione e dei progetti cluster che si realizzeranno nell'ambito dei Laboratori di Sardegna DISTRICT. Copia del Regolamento è disponibile presso il sito internet di Sardegna Ricerche, [www.sardegna ricerche.it](http://www.sardegna ricerche.it).

## 4. I Progetti Cluster

### 4.1 Cosa sono

I Progetti Cluster sono attività finalizzate allo sviluppo delle imprese appartenenti a filiere, settori, comparti o sistemi produttivi considerati strategici in un ambito locale o regionale. L'obiettivo dei Progetti Cluster è quello di affrontare e risolvere nodi critici, diseconomie e di innalzare il livello di conoscenza e la cultura imprenditoriale di gruppi di imprese appartenenti ad una stessa filiera, settore, comparto o sistema produttivo individuato.

Il Programma di intervento viene definito insieme al gruppo di aziende ("CLUSTER") che hanno individuato la tematica che si vuole sviluppare o definito la problematica comune che si vuole affrontare e risolvere mediante il progetto.

In base alla tematica da sviluppare o alla problematica definita, il Laboratorio e le aziende cluster predisporranno un piano di intervento, da attuare mediante l'eventuale supporto del centro di competenza (Università, centro di ricerca, società di consulenza) ritenuto più idoneo.

I Progetti Cluster, per la loro natura, produrranno attività, risultati e conoscenze che saranno messi a disposizione, secondo criteri non discriminatori, sia delle imprese che hanno partecipato allo sviluppo del progetto, sia delle altre imprese interessate appartenenti alla filiera, settore, comparto o sistema produttivo afferente il progetto sviluppato. I risultati raggiunti dai Progetti Cluster resteranno di proprietà di Sardegna Ricerche. Sardegna Ricerche potrà trasferire la proprietà dei risultati raggiunti ad altri enti pubblici o ad organismi rappresentativi di molteplicità di imprese, a condizione che gli stessi assicurino, per statuto, che li metteranno a disposizione delle altre imprese secondo criteri non discriminatori.

Poiché le conoscenze e i risultati raggiunti resteranno di proprietà di Sardegna Ricerche che li metterà a disposizione, in maniera non commerciale e non concorrenziale, sia delle imprese che hanno partecipato allo sviluppo del progetto sia delle altre imprese interessate, i Progetti Cluster non evidenziano l'erogazione di aiuti di stato, e i costi di attuazione saranno perciò finanziariamente a carico di Sardegna Ricerche.

### 4.2 Come si articolano

Il modello del progetto cluster prevede le seguenti fasi:

a) Informazione e sensibilizzazione

La prima fase dell'intervento prevede un'attività di sensibilizzazione il cui obiettivo principale è quello di informare le imprese potenzialmente interessate circa lo stato dell'arte di un settore;

b) Definizione del raggruppamento di imprese

Nella seconda fase, attraverso un bando pubblico, le imprese sono invitate a presentare la loro manifestazione di interesse al progetto. Attraverso la raccolta delle adesioni si giunge all'individuazione delle imprese maggiormente ricettive in materia di innovazione tecnologica e all'identificazione della tematica o problematica di interesse comune al raggruppamento d'impresa;

c) Individuazione dei soggetti realizzatori

Nella terza fase il Laboratorio, se non in grado con le professionalità disponibili, provvederà a individuare i soggetti esecutori di tutto o parte il progetto. Potranno essere utilizzate quelle Università, enti di ricerca, imprese (senza limitazioni dal punto di vista delle dimensioni e dei settori di appartenenza) che dispongano delle tecnologie e/o delle competenze adeguate per attuare il programma di attività previsto. La realizzazione delle attività potrà essere affidata anche a un *pool* di soggetti con competenze diversificate.

d) Attuazione dell'intervento

Questa fase vedrà operare in stretta collaborazione i ricercatori del Laboratorio, le imprese interessate al trasferimento delle tecnologie individuate con i soggetti realizzatori selezionati. Tale collaborazione porterà alla definizione delle soluzioni da perseguire, alla loro sperimentazione e validazione tecnologica;

e) Sfruttamento dei risultati

I risultati finali del progetto cluster e le eventuali soluzioni identificate resteranno proprietà del Sardegna Ricerche, il quale avrà il compito di diffonderli e divulgarli presso tutte le imprese del settore.

## 5. Il Progetto Cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media"

Il progetto cluster prevede la partecipazione del seguente laboratorio:

### Laboratorio Produzione Prototipi e nuovi format di contenuti digitali

*"L'artista è colui che riesce a padroneggiare la tekne e riesce ad usarla per realizzare il suo obiettivo"* (Renzo Piano).

Questa definizione del *fare arte* e di chi sia l'artista potremmo porla ad effigie del Laboratorio **"Produzione prototipi e nuovi format di contenuti digitali"**. La consapevolezza che il fare arte e il concettualizzare quanto di unico ogni individuo possa esprimere, sono un punto di partenza per comprendere quale sia il ruolo della tecnologia e della conoscenza tecnologica nei vari aspetti della espressione umana non escludendo quello artistico. La storia ci viene immediatamente in supporto e subito balzano in mente nomi di artisti di prima grandezza che furono anche straordinari maestri nella tecnica di cui si servivano. Bernini, Leonardo Da Vinci, Giotto maestri dell'arte che usarono al meglio la tecnologia di cui disponevano e non solo, al contempo furono degli innovatori in campo tecnologico in quanto inventarono e crearono nuova tecnologia per realizzare e soddisfare le proprie esigenze espressive. Tale considerazione pare quasi ribaltare il discorso, non la tecnologia che serve all'espressione artistica, ma il creativo che spinto dalle proprie esigenze innova, crea nuova tecnologia; uno scambio a doppio senso, un dare-avere che permette

ad entrambe di crescere e di migliorarsi, un reciproco arricchimento, reso possibile dall'abbandono di una dicotomia di tipo cartesiano tra anima e corpo, tra creatività e capacità tecnologica.

Quindi una, anche notevole e necessaria, maestria tecnica non è sufficiente, perciò la necessità di allargare lo sguardo verso le arti, la storia e la società in cui l'artista si trova immerso, la maniera stessa con cui l'artista si confronta alle nuove tecnologie è significativo più che rappresentativo del rapporto tra uomo e nuove tecnologie.

Nell'ambito del progetto per lo sviluppo del Distretto Sardegna ICT, il Laboratorio 'Produzione prototipi e nuovi format di contenuti digitali' intende avviare una serie di iniziative mirate a costituire presso il Parco Tecnologico della Sardegna un'area di riferimento per la conoscenza, lo sviluppo e la sperimentazione di opere multimediali che sappiano legare l'unicità del contenuto artistico e la maestria nell'utilizzo delle tecnologia multimediali; l'obiettivo è quello di dare vita a opere di alta qualità sia dal punto di vista tecnico che contenutistico che tecnico-contenutistico per realizzare quel connubio tra creatività e tecnologia così proficuo per entrambe e foriero di idee ed innovazione sia in campo artistico che tecnologico.

## 5.1 Contesto ed obiettivi

L'avvento del digitale ha rivoluzionato il mondo dei media, determinando l'affermarsi di modelli di produzione e consumo dei contenuti fino a pochi anni fa inimmaginabili. Nuovi canali di distribuzione stanno emergendo, entrando in competizione diretta con quelli tradizionali della televisione, della radio e del cinema.

Produrre contenuti digitali è oggi divenuto un processo alla portata di un gran numero di utenti, non necessariamente esperti di tecnologia; alcuni esempi particolarmente significativi sono: videocamere e fotocamere a basso costo, strumenti software per il trattamento dei media, hardware dedicato (es. sintetizzatori video, mixer, dispositivi di output quali video proiettori, plasma screen o led wall).

Un'abbondanza di contenuti mai vista prima è disponibile in molteplici forme e può essere potenzialmente utilizzata per realizzare opere derivate, servizi, eventi multimediali. Tale tendenza è ulteriormente favorita dal modello partecipativo delle applicazioni Web2.0, in cui gli utenti non sono più soltanto una platea di consumatori, bensì partecipano attivamente alle fasi di produzione, classificazione e valutazione dei contenuti.

La maniera in cui oggi vediamo, conosciamo e pensiamo il mondo è profondamente mutata rispetto a qualche decina di anni fa proprio grazie alla tecnologia digitale. L'espressione artistica è uno dei modi in cui ci esprimiamo e attraverso cui comunichiamo, perciò l'arte digitale è certamente una delle maniere privilegiate per comprendere aspetti della realtà in cui siamo immersi.

Tali esempi mostrano una straordinaria vitalità ed un'enorme varietà che richiedono d'essere comprese, studiate ed aiutate a crescere. Perciò tra le prime questioni da approfondire vi è quella intorno alle innumerevoli tecnologie oggi a disposizione: quali vengono scelte, e preferite dagli utenti, quali sono le richieste principali provenienti da coloro che utilizzano tali tecnologie. In altri termini bisogna comprendere come, con quali mezzi tecnologici, gli utenti producono i loro contenuti, come fruiscono dei loro e dei tanti contenuti oggi a disposizione. Il volume di affari intorno a tali questioni è, come è facile immaginare, enorme ed in continua espansione e la tendenza è verso una crescita del volume di risorse coinvolte.

**Conoscere le tendenze del mercato, di un mercato in continua e rapidissima evoluzione, sarà un punto di partenza per potere indirizzare le attività del laboratorio, il cui scopo finale è non soltanto quello di aiutare le attività esistenti, ma quello, forse molto ambizioso, di favorire la nascita di nuove attività e di aiutare i creativi che per difficoltà tecnologiche o di opportunità non riescono a proporre le proprie idee.**

Sul fronte dei media tradizionali (televisione e radio) le potenzialità della tecnologia digitale non sempre riescono a stimolare un'offerta più ricca di servizi e contenuti, sia per le resistenze dei *player* del mercato (*broadcaster* in testa), sia per le limitazioni di natura normativa che regolano il settore della distribuzione. La disponibilità di tecnologie di accesso a larga banda sempre più veloci è destinata ad aprire una breccia anche su tale fronte, spianando la strada a nuovi canali di distribuzione televisiva (IPTV) non legati alle tradizionali infrastrutture di broadcasting e qualitativamente non inferiori alla TV che tutti conosciamo.

I nuovi media che ruotano attorno alle tecnologie IP hanno bisogno di sostenere la propria crescita da un lato approvvigionandosi continuamente di nuovi contenuti, dall'altro creando nuovi format capaci di sfruttare pienamente le potenzialità dei nuovi mezzi di comunicazione, a cominciare dall'interattività.

Il mondo dei nuovi media richiede nel breve e medio termine un insieme di nuovi servizi capaci di fronteggiare in modo integrato le varie problematiche connesse non solo alla produzione dei contenuti, ma soprattutto alla digitalizzazione dell'enorme patrimonio di contenuti esistenti. Tali servizi includono la codifica, l'annotazione, la gestione della proprietà intellettuale (DRM), l'adattamento (ad esempio in funzione del contesto di fruizione), la localizzazione e il re-packaging.

Tutto questo lascia pensare che, con investimenti adeguati nel campo dell'infrastruttura tecnologica, della formazione e del marketing, nei prossimi anni si possa arrivare a proporre un'offerta di produzioni multimediali capace di attrarre verso l'Isola un numero crescente di soggetti nazionali e internazionali che vadano ad affiancare in queste attività un primo nucleo di aziende locali.

Sardegna Ricerche intende favorire la formazione della massa critica di risorse e conoscenze che consenta alle imprese operanti nel settore delle Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione (ICT) di:

- acquisire know-how specifico sulle tecnologie abilitanti che stanno dietro al paradigma del Web 2.0, con particolare riferimento ai servizi di distribuzione dei contenuti;
- sperimentare nuove idee applicative e analizzare le potenzialità delle tecnologie e delle applicazioni legate alla distribuzione televisiva multiplatforma (DVB, IPTV, mobile);
- apprendere l'utilizzo di strumenti open-source per la distribuzione e l'aggregazione di contenuti video, e di tecniche di "recommendation" per la personalizzazione dell'offerta di contenuti.

## 5.2 Infrastrutture

Il progetto cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media" metterà a disposizione delle imprese interessate un insieme di infrastrutture attraverso le quali sarà possibile sviluppare, sperimentare e condividere dei

contenuti multimediali innovativi e capaci di porsi quali punti di riferimento per chi voglia intraprendere ulteriori attività nella produzione di contenuti multimediali. Tali infrastrutture includeranno strumenti hardware e software per la produzione e la post-produzione di contenuti e piattaforme di distribuzione e fruizione.

### 5.3 Programma

Il progetto cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media" consentirà alle imprese interessate l'apprendimento e l'accrescimento delle competenze necessarie per l'ideazione e la realizzazione di servizi ed applicazioni innovative. Il programma si articola sulle seguenti azioni:

#### 1. Attività di informazione e formazione su tecnologie e processi

Verranno organizzati eventi seminariali e di formazione. Oggetto di tali interventi potranno essere le seguenti tematiche:

- i new media (web 2.0, culture partecipative, ecc.);
- sociologia dei new media (new media ed individui, consumo dei new media, ecc.);
- processi cognitivi e web design;
- web art e computer art (produzione e fruizione);
- elementi di sceneggiatura;
- regia e montaggio;
- teoria del video digitale;
- metodologie e strumenti di produzione e post-produzione video;
- comunicazione radiotelevisiva;
- video installazioni: che cosa sono e come si realizzano;
- fotografia: storia, teoria e strumenti;
- audio: teoria e strumenti di elaborazione;
- grafica 2D e 3D e strumenti per elaborazione ed editing di immagini;
- animazione tridimensionale e rendering, teoria e strumenti;
- progettazione di un contenuto multimediale;
- strumenti per la produzione di contenuti multimediali;
- interfacce multimediali, teoria, strumenti e piattaforme;
- tecnologie e strumenti per il retrieval e la distribuzione dei contenuti.

#### 2. Analisi degli scenari applicativi e dei modelli di business

Tale azione renderà disponibili una serie di informazioni sulle opportunità di mercato e sulle possibili realizzazioni multimediali da sperimentare nel laboratorio. L'azione potrà comprendere vari punti:

- analisi delle produzioni multimediali più significative realizzate negli ultimi anni nel panorama artistico mondiale;
- analisi dei servizi esistenti nel campo della distribuzione video personalizzata;
- analisi dei modelli di business;
- analisi delle problematiche legate alla proprietà intellettuale;
- analisi delle problematiche legate agli aspetti normativi.

#### 3. Attività di sperimentazione

Nell'ambito di tale azione le imprese aderenti potranno sperimentare tecnologie e strumenti e sviluppare prototipi e contenuti avvalendosi delle infrastrutture di post-produzione del laboratorio e del supporto del personale tecnico.

#### 4. Attività di "brainstorming" per l'ideazione e selezione di servizi innovativi

Si tratterà di incontri tra sviluppatori, imprenditori, utenti per definire, mostrare e selezionare le tecnologie e le applicazioni più promettenti

### 5.4 Costi e risultati del progetto

Il costo del progetto cluster è totalmente a carico di Sardegna Ricerche. Le imprese aderenti dovranno tuttavia contribuire alla riuscita del progetto partecipando attivamente con il proprio personale alle attività previste. I risultati finali del progetto e le eventuali soluzioni identificate resteranno proprietà del Sardegna Ricerche per il perseguimento dei suoi fini istituzionali e saranno messi a disposizione delle imprese del settore secondo criteri non discriminatori.

### 5.5 Modalità di adesione

Le imprese interessate a partecipare alle attività del progetto dovranno compilare la manifestazione d'interesse inserita nel presente fascicolo e spedirla, via mail all'indirizzo [int@sardegna ricerche.it](mailto:int@sardegna ricerche.it), oppure tramite posta, a Sardegna Ricerche, Edificio 2, località Piscinamanna – 09010 PULA, entro il 4 febbraio 2008.

### 5.6 Informazioni e assistenza

Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi a:

Sardegna Ricerche – Località Piscinamanna, Edificio 2 – 09010 Pula (CA) Tel. 070 9243 2204; Fax 070 9243 2203

Mauro Cubeddu, E-mail: [cubeddu@sardegna ricerche.it](mailto:cubeddu@sardegna ricerche.it)

Daniela Cossu, E-mail: [daniela.cossu@sardegna ricerche.it](mailto:daniela.cossu@sardegna ricerche.it)

Nicoletta Piras, E-mail: [piras@sardegna ricerche.it](mailto:piras@sardegna ricerche.it)

**Allegato A****Manifestazione di interesse al  
Progetto cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i Nuovi Media"****Il sottoscritto** \_\_\_\_\_In qualità di legale rappresentante (specificare carica) \_\_\_\_\_  
della ditta/società \_\_\_\_\_

## NOTIZIE GENERALI

Denominazione e ragione sociale _____
Sede legale via _____ cap _____ città _____ prov. _____
Sede operativa via _____ cap _____ città _____ prov. _____
Persona da contattare _____ pref. _____ Tel. _____ fax _____ e-mail _____
Attività economica dell'impresa _____ cod. ISTAT _____

CHIEDE di poter aderire al Progetto cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i nuovi media" promosso dal Laboratorio "**Produzione Prototipi e nuovi Format di Contenuti Digitali**" del Distretto Tecnologico Sardegna ICT.

DATA \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_

Dichiara inoltre di essere informato ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 7 e 11 del DLg. n° 196 del 30 giugno 2003 che i dati personali raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa.

FIRMA \_\_\_\_\_

**Allegato B****SCHEDA DI RILEVAZIONE AZIENDALE**

Impresa
Settore produttivo (specificare)
Prodotti/Servizi
Fatturato (Migliaia di Euro)
N° dipendenti

**Descrivere sinteticamente le principali esperienze aziendali connesse con la tematica della produzione e distribuzione di contenuti e della televisione**


**Obiettivi finali che l'impresa intende raggiungere partecipando al Progetto cluster "Contenuti, Format e Applicazioni per i Nuovi Media"**


**Descrizione sintetica delle principali tecnologie finora utilizzate**


**Descrizione sintetica delle principali tecnologie che l'impresa vorrebbe esplorare**


DATA \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_

Dichiara inoltre di essere informato ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 7 e 11 del DLg. n° 196 del 30 giugno 2003 che i dati personali raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa.

FIRMA \_\_\_\_\_